Drunken Card

Pathfinder® Module™

We Be Goblins!

АДАПТИРОВАНО для

Goblin Card: Не Мелкое Хулиганство



Одна клетка = 1,5 метра

The Old Shipwreck



Рангоут





Верхняя палуба





Главная палуба





Титры
Author • Richard Pett
Cover Artist • Tyler Walpole
Cartography • Robert Lazzaretti
Interior Artist • Andrew Hou

Creative Director • James Jacobs
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Development Lead • James Jacobs
Editing and Development • Judy Bauer, Christopher Carey,
Rob McCreary, Mark Moreland, and James L. Sutter
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Sean K Reynolds
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Editorial Intern • Michael Kenway

Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Finance Manager • Christopher Self
Staff Acc0untant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Marketing Manager • Hyrum Savage

Особая благодарность
The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

Мы быть гоблин! Это модуль Pathfinder, разработанный для четырех 1го уровневых персонажей гоблинов и использующий среднюю прогрессию в опыте. Этот модуль был разработан для игры в мире Pathfinder, но он его с легкостью можно приспособить для игры в любом мире. Этот модуль совместим с Open Game License (OGL) и подходит для использования вместе с Pathfinder Roleplaying Game и 3.5 редакцией самой старой в мире фэнтезийной ролевой игры. OGL можно найти на странице 21 этого продукта.

Этот продукт использует *Pathfinder RPG Core Rulebook*, *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*, и *Pathfinder RPG Bestiary*. Эти правила могут быть найдены online как часть Pathfinder Roleplaying Game Reference Document на сайте **paizo.com/pathfinderRPG/prd**.

Авторы любительского перевода MadArtist, Contriver

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

We Be Goblins! is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, and Pathfinder Society are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2011, Paizo Publishing, LLC.

Printed in China.



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



WE BE GOBLINS!

Мы Лижужабу! Мы всех бить!

Длинноногих завалить!

Поджечь их всех, с ног до башки!

Страдай сейчас, потом умри!

Руби взрослых на куски,

Мелких в джем скорей дави,

В кашу всех бросай сюда!

Мы – Лижужабу! Вы – еда!



Предыстория Приключения

Когда гоблины племени Лижужабу, обитающего в болоте Соленые Пни, обнаружили, что один из них может писать, у них не было выбора – нарушителя прогнали из поселения, разгромили его лачугу, и сожгли все вещи. В конце концов, письмо – это табу, ведь оно может воровать слова из вашей головы, и таким образом высасывать вашу душу. Не смотря на то, что даже имя изгнанного гоблина теперь под запретом (сейчас о нем говорят, только как о «Букволицем», после того как Лижужабы заклеймили его лоб и щеки его же драгоценными словами, чтобы наказать за нарушение запрета), диковинки, найденные в его доме оказались очень интересными.

Ведь Букволицый хранил в секрете не только то, что он умеет писать. Перед тем, как остатки его вещей были разворованы или сожжены, гоблины Лижужаб нашли большой ящик, содержащий несколько интересных вещей. Для большей части племени наиболее впечатляющим показался запас фейерверков, но для вождя – интригующая карта (на которой, к счастью, не было букв – только хорошие, безопасные рисунки и пунктирные линии). На этой карте показаны окрестности Соленых Пней, включая тропу от деревни Лижужаб к месту старого кораблекрушения рядом с побережьем, там, согласно рисункам на карте, можно найти гораздо больше ящиков с фейерверками. Как у Букволицего оказались фейерверки, карта или как он узнал о них, не особенно волнует гоблинов, но если в отмеченном месте действительно можно найти больше фейерверков, с ними Лижужабы станут непобедимы!

Ну, а если и победимы, то они хотя бы станут более фейерверчатыми!

Только подумайте о том, как много домов длинноногих они смогут сжечь дотла с таким запасом фейерверков!



Краткое содержание приключения

В этом приключении Игровые Персонажи (далее ИП) возьмут на себя роль гоблинов Лижужабу, и они окажутся одними из самых сильных членов этого племени. После того, как вождь выбрал их для экспедиции к старому месту кораблекрушения за новыми фейерверками из заначки Букволицего, ИП примут участие в праздничном пире, где им представится множество возможностей показать свои способности в ряде гоблинских испытаний.

На следующее утро ИП отправятся в опасное путешествие к побережью. Достигнув места, отмеченного на карте, ИП найдут не только запас фейерверков, но еще и логово одного из самых ужасающих врагов Лижужаб – гоблина-каннибала Ворку! Чтобы защитить честь и удачу племени Лижужаб, ИП должны забрать фейерверки, а значит победить гоблина-каннибала и уйти живыми.

Введение

Для начала зачитайте следующий текст своим игрокам.

Вы - гоблины племени Лижужабу, живущие в болоте Соленые Пни, к югу от ненавистного людского городка Сэндпоинт. Однажды, другие гоблины пытались сжечь Сэндпоинт, и они попали бы в легенды - если бы у них это получилось. Но те гоблины не принесли с собой достаточно огня, и поэтому были убиты.

Вчера ваше племя обнаружило, что один из вас использовал запретные искусства и был пойман на нарушении величайшего из табу - записывании чего-то. Более того, ходят слухи, что он записывал историю вашего племени! Нет более быстрого способа привлечь неудачу, чем воровать слова из головы, записывая их, так что у вашего племени не было выбора. Вы клеймили гоблинское лицо буквами, чтобы наказать преступника, именно поэтому все теперь называют его Букволицым, и затем выгнали нарушителя из города, забрали все его вещи и сожгли его лачугу.

И здесь начинается самое интересное, потому что перед тем как вы сожгли лачугу Букволицего, Вождь Толстая Кишка нашел странную коробку внутри дома. В ней лежала карта и много фейерверков - фейерверков, которые немедленно были использованы при сжигании хибары. Затем, этим утром, Толстая Кишка объявил, что сегодня вечером он устроит пир, для того чтобы развеять всю неудачу от глупых поступков Букволицего. Но, возможно, еще интереснее то, что все вы были тайно приглашены на встречу с Вождем Толстая Кишка в Общинном Доме. Зачем вождь захотел поговорить с вами? Это может означать только то, что у него для вас важное задание... такое, с которым никто из других гоблинов не справится. Это может стать для вас шансом войти в историю Лижужаб!

Встреча в Общинном Доме

Общинный Дом вождя, расположенный в центре деревни - настоящий музей, посвященный героизму Лижужаб – он наполнен разнообразными трофеями, такими как украденное оружие, блестящие обломки сокровищ, и маринованные в рассоле тела десятков маленьких пушистых животных (собак большей частью). **Его Великая Необхватность Вождь Рвиперья Толстая Кишка** правит Деревней Лижужаб со своего великого Шаткого Трона, почти двух метров (6 футов) высотой, который позволяет смотреть на своих подчиненных как полагается, сверху вниз. По традиции, Вождь Толстая Кишка не говорит со своими подчиненными напрямую. Вместо этого, он использует советника, через которого он шепотом передает команды, ведь Вождь Толстая Кишка убедил своих гоблинов в том, что слова, которые он произносит, настолько могучи, что эта мощь может испугать все слова в головах менее великих гоблинов. Только его вовремя назначенный советник, разодетый гоблин по имени Слорб, может справиться с мощью слов вождя и не потерять сознание от страха.

Приключение начинается, когда ИП соберутся перед входом в Общинный Дом, в ожидании приглашения от Слорба. Дайте игрокам немного времени на то, чтобы описать своих персонажей остальным - их персонажи выросли в одной деревне, так что они уже должны знать друг друга и, естественно, у них уже должно сложиться мнение друг о друге. Как только игроки разберутся, кто есть кто, пронзительный, гнусавый голос (советника вождя Слорба) зовет их внутрь.

Внутри, Вождь Толстая Кишка осторожно восседает на вершине Шаткого Трона. Толстая Кишка - полный гоблин, который, на самом деле, держит Слорба при себе только для того, чтобы он помогал ему взбираться или спускаться с Шаткого Трона (что он должен скрывать от других гоблинов - только несколько из них видели вождя не на кресле). Слорб просит ИП сесть в лужу грязи прямо перед Вождем (большая честь!), но затем, к удивлению и даже шоку гоблинов, Вождь Толстая Кишка начинает говорить с ними глубоким, грохочущим голосом. Прочтите следующий текст игрокам:



"Вы все быть героями. Каждый из вас. Вы лучшие среди всех Лижужаб, кроме меня... И, может быть, кроме Слорба. То, что вы не убежать в ужасе от моего могучего голоса - единственное доказательство, что вам надо. Тем не менее, вскоре, все Лижужабу гоблины будут знать ваше могущество, ибо я выбрать вас для опасной миссии.

"Вы знаете о фейерверках и карте, которую мы нашли в хижине Букволицего. Фейерверки быть веселыми. Но карта веселее. Она показывает, маршрут к месту, возле побережья, где Букволицый найти фейерверки. И она говорит, что есть еще фейерверки!

"Я хочу, чтобы они быть у Лижужаб. Вы все идете взять их завтра. Сегодня мы делать большой костер, чтобы сжечь вашу неудачу, и мы играть много игр. - Очень весело. Завтра принесите мне фейерверки. Если вы увидеть людей, вы делать их мертвыми. Если вы увидеть собак, вы делать их мертвыми. Если вы увидеть лошадей, вы делать их мертвыми. Если вы увидеть Много Ног Часто Ест Гоблинских Детей, вы может быть, быстро убегать. И если вы не найти фейерверки, вы не приходить назад или мы скормить вас Визжащему Норду!"

После встречи, Вождь Толстая Кишка уделяет еще немного времени и своего терпения, чтобы поговорить с ИП. Он велит Слорбу отдать ИП карту, ведущую к фейерверкам, затем приказывает им покинуть Общинный Дом.

Что знают гоблины

ИП, знакомые с Болотом Соленые Пни, уже знают о многих опасностях, подстерегающих их там, даже если сами игроки не знают. Если игроки спросят о следующих вещах, позвольте им сделать проверку Знания (Проверка Действия) с Уровнем Сложности (далее УС) 5, чтобы узнать ответ - если ни у одного ИП не удастся проверка , час или более расспросов в деревне помогут найти ответ.

Болото Соленые Пни: Болото - очень хорошее место, с множеством тайников чтобы спрятаться и множеством вкуснейших вещей, чтобы поесть. Правда, некоторые из них немного ядовиты, так что будьте начеку. Лучшая вещь в болоте - это то, что люди обычно не появляются там. Они боятся монстров. Что может стать проблемой, но если вы узнаете о монстрах, прежде чем они узнают о вас, убежать - не проблема. Среди опасностей, с которыми вы можете столкнуться в этой части болот - стаи диких собак, гигантские жуки, гигантские змеи и гигантские лягушки. И Много Ног Часто Ест Гоблинских Детей. И, может быть, Ворка.

Много Ног Часто Ест Гоблинских Детей: В болоте множество гигантских жуков, но Много Ног Часто Ест Гоблинских Детей (чаще всего называемый просто "Многоног"), пожалуй, самый примечательный. Гигантский паук живет где-то в болотах между деревней Лижужаб и побережьем, и дорога, указанная на карте Букволицего, ведет прямо через территорию гигантского паука.

Карта Букволицего: Карта относительно проста, и показывает деревню Лижужаб, потерпевший крушение на побережье корабль, на котором предположительно должны находиться фейерверки, и ручей, протекающий между этими местами. Следуя вдоль этого ручья, ИП смогут легко добраться до старого корабля. К сожалению, старое судно также располагается в той части болота, которое, как знают все Лижужабы, является территорией каннибала Ворки.

Ворка: Один из главных ужасов болота, по крайней мере, для Лижужаб, старая Ворка, ненасытный гоблин каннибал, которая, по легенде, давным-давно была женой вождя Лижужаб. Она убила и съела вождя, также как и нескольких других гоблинов, до того как была изгнана из деревни много лет назад. С тех пор, как говорят, она живет в одиночестве у побережья на западе от деревни Лижужаб, и хоть она никогда не возвращалась, считают, что множество пропавших в этой части болот гоблинов, было съедено каннибалом.

Большой Костер

Гоблины трудятся весь день, чтобы построить костер из веток, палок, и недогоревших головешек, оставшихся от лачуги Букволицего. Когда наступает ночь, группа из четырех выбивающихся из сил гоблинов выносит Шатающийся Трон (с Вождем Толстая Кишка, сидящим на нем) к костру, и вождь зажигает огонь свечей Десны (см. страницу 11 для правил для этого и других фейерверков). Это означает начало праздника на всю ночь, который включает, целую кучу вкусной еды (улитки, рыба и змеи) и дает ИП шанс насладиться своим гоблинским происхождением, общаясь со своими сородичами во время пира и испытаний. Вождь велит пораньше вынести бочку с забродившими для сидра яблоками, и большинство гоблинов напиваются очень быстро; те, кто налегает на яблоки, должны пройти проверку Стойкости, чтобы не получить недомогание на 24 часа. Для этого бросьте d20. Если результат превысил Стойкость гоблина налегающего на яблоки, он получает -2 штраф ко всем атакам на 24 часа.

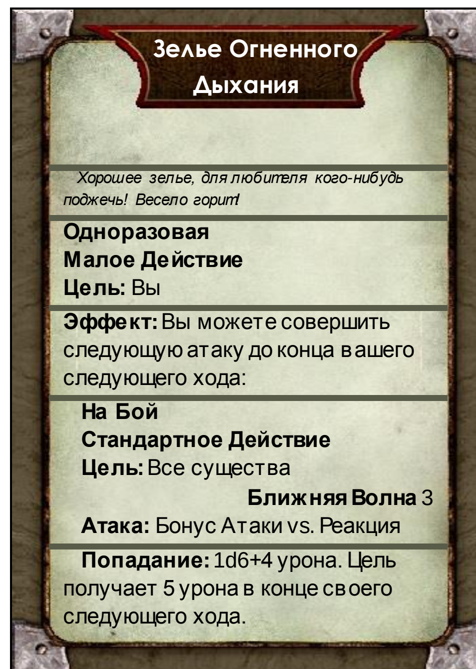
Испытания

Вечер продолжается, и слух о том, что ИП отправляются на особое задание, распространяется среди остальных гоблинов племени, которые подначивают ИП показать свою отвагу. ИП могут участвовать в этих испытаниях или нет, по желанию, но только один приз положен за испытание - так как призы за прохождение испытаний (предоставленные самим вождем) довольно значительные награды, участие и победа может стать причиной успеха или неудачи в завтрашнем задании. Что касается того, почему вождь просто не даст ИП необходимые предметы, ну... просто так дела в племени Лижужаб не делаются.

ИП вправе отказаться от участия в испытании, но за каждое испытание, в котором не участвовал ни один ИП, другие Лижужабы будут злобно насмехаться над ними. Это издевательство не несет никакого игрового эффекта, но в любом случае попытайтесь заставить игроков чувствовать себя расстроенными из-за того что они трусы!

Танец с Визжащим Нордом: Гоблины считают Визжащего Норда, обитающего в грязной яме в середине деревни, прямо рядом с клетками гоблинских детей, безжалостным кабаном. На самом деле Норд - гиперактивный поросенок, сбежавший с соседней фермы. Его яма круглая, около 6 метров в диаметре, и около 3 метров в глубину. "Танец с Визжащим Нордом" требует, чтобы гоблин провел 18 секунд (3 раунда), разъезжая на спине поросенка. Для этого испытания Визжащий Норд сначала привязывается, а затем опускается в яму из узкого загона вместе с оседлавшим его гоблином, который держится за его спину и обычно вопит, что есть сил. Для того чтобы оставаться на спине Норда каждый раунд, пока он бегает в яме, требуется проходить проверки Верховой езды (Проверка Действия) с УС 12. Если проверка провалена, гоблин сброшен и получает 1d4 урона, если провалит спасбросок.

Готовность Норда есть трупы гоблинов невинна, но пугает суеверных жителей деревни настолько,



Зелье Огненного Дыхания

Хорошее зелье, для любителя кого-нибудь поджечь! Весело горит!

Одноразовая
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы можете совершить следующую атаку до конца вашего следующего хода:

На Бой
Стандартное Действие
Цель: Все существа
Ближняя Волна 3
Атака: Бонус Атаки vs. Реакция

Попадание: 1d6+4 урона. Цель получает 5 урона в конце своего следующего хода.

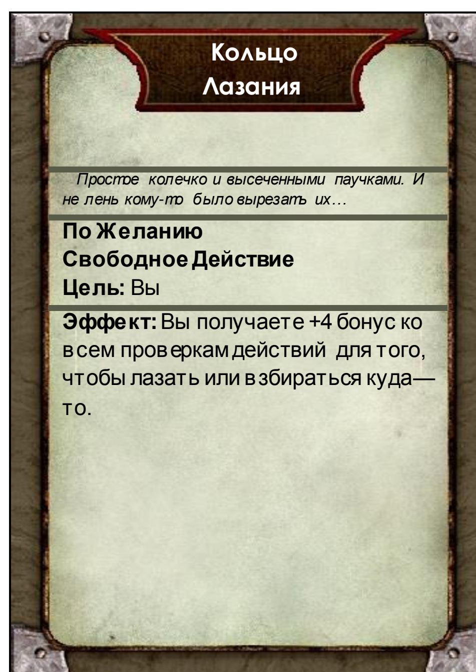
что они еще не поджарили его, но сам поросенок не будет атаковать живых гоблинов. Унижение от падения с его спины и так достаточно болезненно. Если гоблин продержится как минимум три раунда на спине Норда, он будет награжден "Тыквой с драконьим пойлом" (*Зелье огненного дыхания*).

Съешь Мешок Бычьих Слизней Очень Быстро: Бычьи слизни - черные, извивающиеся слизняки, размером с сосиску. Даже среди гоблинов они считаются особенно отвратными на вкус и, из-за большого количества слизи, которую они вырабатывают, их сложно жевать. Закрытую плетеную корзину, содержащую мешок слизней вместе с салфетками из сырых листьев ставят перед ИП, согласившимися принять вызов. У ИП есть 1 минута, чтобы съесть весь мешок бычьих слизней и выиграть испытание. Съесть слизней не проблема, даже не смотря на то, что они извиваются, пахнут протухшей рыбой, и лопаются с тихим визгом, когда их жуют. Съесть весь мешок за минуту, вот в чем проблема. В мешке пять слизней, и успешно съесть одного можно проверкой действия с УС 15 (эта проверка уменьшается до УС 10, если гоблин не захочет выплюнуть слабо ядовитый мочевой пузырь слизня – но, если вы так сделаете, это может привести к неприятным последствиям). Съесть слизня - полнораундовое действие (из-за их шевеления), и гоблин, который провалит проверку действия, может попробовать проглотить того же слизня в следующий раунд. Если ИП сможет пройти пять проверок действия за минуту, он награждается тем, что ему одолжат Обжору Обжор.



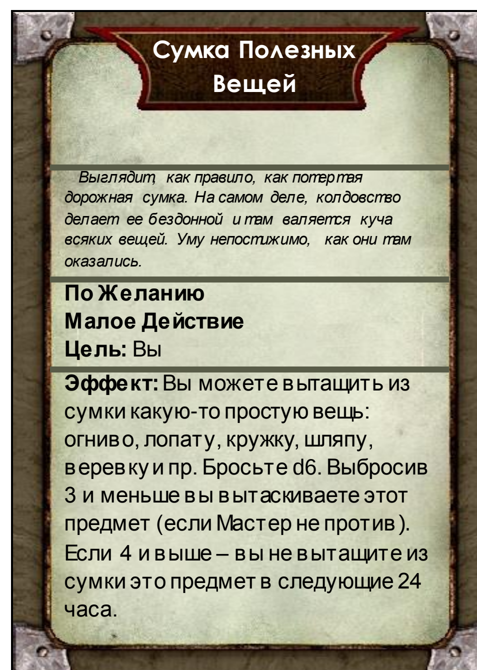
Это оружие принадлежит вождю, и если ИП не принесут его обратно, полетят головы. В конце испытания, если едок выбрал более простую проверку действия с УС 10, когда ел слизней, совершите бросок d20 и прибавьте к результату +1 за каждую проверку с УС 10, которую проводил гоблин. Если результат превышает Стойкость гоблина, он ослаблен (из-за пагубного действия слизи слизняка) на следующие 24 часа.

Спрячься или Огреби: Это гоблинская версия пряток. Тот, кто взялся за испытание бежит в болото без оружия и пытается найти хорошее место, где можно спрятаться (проведите проверку Скрытности, чтобы определить насколько хорошо он спрятался). Другие гоблины пытаются найти его, и если они находят, нашедшему позволяют ударить спрятавшегося гоблина булавой. Когда другие гоблины начинают искать, бросьте 1d10, чтобы определить, как много гоблинов подобрались достаточно близко к спрятавшемуся гоблину, чтобы они смогли провести проверку действия на его обнаружение гоблина со штрафом -2. Если гоблина находят, удар дубиной автоматически наносит 1d4 повреждений. Для того, чтобы спрятаться нужно совершить проверку действия. Если те, кто ищут гоблина, совершают проверку действия на обнаружение (приведенную выше) и превышают результат проверки, чтобы спрятаться – они находят спрятавшегося. Если никто не находит спрятавшегося гоблина, он награждается тем, что ему одолжат Кольцо, Которое Позволяет Тебе Карабкаться Очень Быстро (*кольцо лазания*). Как и Обжора Обжор, это магическое кольцо взято из сокровищницы вождя.



Ржавый Ухокус: Печально известный Ржавый Ухокус - куча из полого мотка ржавой проволоки, обручей бочек, гнутых мечей, острых веток и лозы, которая свалена за Общинным Домом, когда не используется. Он назван так из-за того, что в нем было порвано множество гоблинских ушей в прошлом (1d3 кусочка гоблинских ушей можно найти застрявшими в его проволоке в любое

время), Ржавый Ухокус объект восхищения и страха среди Лижужаб. Полусумасшедший жестянщик, который изобрел эту штуку, давно уже умер (однажды ночью, после первой и единственной проверки прототипа птицезаманивающей шляпы, его унесла гигантская птица), но его наследие продолжает жить. Другие гоблины подбадривают и кричат, когда один из ИП осмеливается пролезть через Ржавого Ухокуса, и полдюжины гоблинов добровольцев выкатывают 6ти метровый моток сзади Общинного Дома, приобретая привычные для испытания порезы пальцев и ушибы ног. ИП, который соглашается на испытание, должен залезть через одно отверстие Ржавого Ухокуса и затем выбраться с другой стороны. Нет ограничения по времени для этого испытания, но чем быстрее, тем лучше! Чтобы пробраться через Ржавого Ухокуса нужно провести три проверки действия с УС 12 тогда, когда гоблин должен будет пройти через ряд узких проходов. Каждая проверка требует 1 полный раунд на проведение, и каждая проверка должна повторяться до удачного результата, перед тем как сдвинуться к следующему участку (или, в случае последней проверки, удачно пролезть через дальний конец тоннеля). Если ИП провалит более трех проверок, другие гоблины начнут скучать, бросят несколько маленьких камней, и уйдут гулять; после этого неважно выберется гоблин или нет, хотя если он застрянет на несколько дней, кто-нибудь может помочь. Но скорее всего, нет. Каждая проваленная проверка действия наносит 1d4 повреждений от острых шипов Ржавого Ухокуса. ИП, которые смажут свои головы свиным жиром, грязью, или каким-нибудь скользким веществом получат +2 бонус ко всем проверкам действия для преодоления Ржавого Ухокуса, чтобы пробраться сквозь Ржавого Ухокуса. Если ИП удастся пробраться через Ржавый Ухокус пока другие гоблины не заскучают, он побеждает и награждается одной самых желанных вещей племени - Личной Очень Полезная Сумка Вождя Которая Очень Полезна. Это сумка полезных вещей.



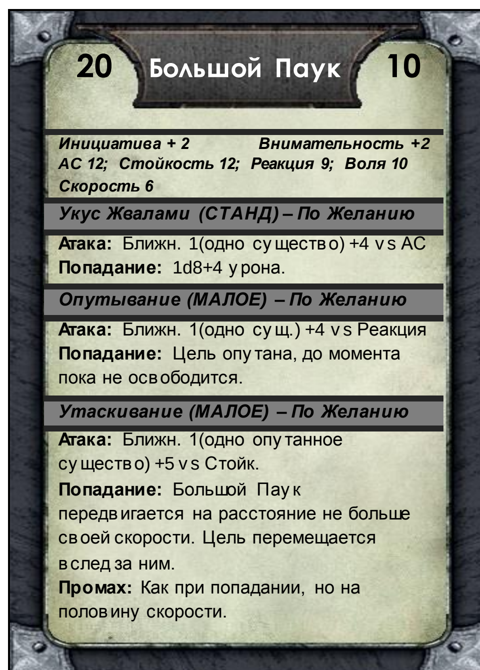
В Соленых Пнях

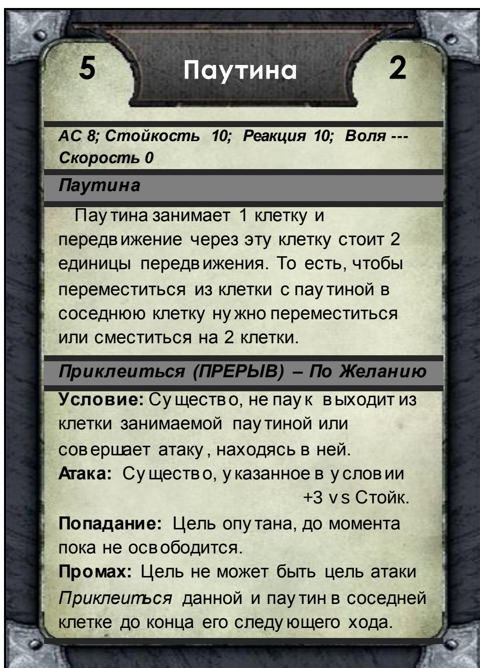
Ожидается, что ИП отправятся в Соленые Пни следующим утром, испытывают ли они недомогание от предыдущей ночи или нет. ИП приходят к вождю на рассвете, где он велит им "найти фейерверки и принести их ко мне". Чтобы помочь им, он дает ИП оставшиеся фейерверки из запасов Букволицего – две свечи Десны, четыре бумажных свечи и небесную ракету. Смотри страницу 16 для правил по этим фейерверкам. Путешествие к хранилищу фейерверков, указанному на карте, относительно короткое - путь чуть меньше мили в длину через болото вдоль южного берега ручья. Ориентироваться в болоте довольно трудно, там встречаются разнообразные участки глубокой воды, которые нужно преодолеть и густые заросли крапивы, но у ИП должно произойти только одно значительное столкновение в дороге - встреча с гигантским пауком, известным как Многоног.

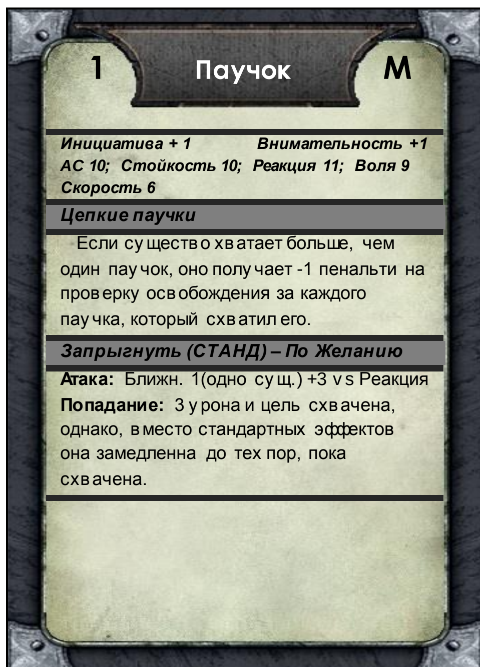
Много Ног Часто Ест Гоблинских Детей

Существо: Большой паук, известный как Многоног, обитает в сердце Соленых Пней годами, но только недавно он вырос настолько большим, что стал весомой угрозой для гоблинов Лижужаб. Паук обычно прячется вдоль ручья и рядом с другими часто используемыми тропинками, и его растущее пристрастие к гоблинскому мясу уже переросло обычный гоблинский молодняк. Приблизительно на середине пути, ИП вступят прямо на территорию Многонога. Многоног - это вьющий свою паутину паук, который прячется на вершинах деревьев, и спускается вниз, чтобы напасть на ничего не подозревающих гоблинов, проходящих мимо его засады. Он пытается убежать в безопасное место, если его здоровье уменьшено до 4 хит поинтов или менее.

Вокруг довольно много паутины, в ней легко запутаться. Кроме того, паука сопровождают пауки поменьше – по всей видимости, выводок его голодных деток (их количество зависит от количества ИП).







Сокровище: Логово Многонога находится не далеко от места его засады - около 60 метров на юг от ручья. Если ИП заставят паука отступить, преследование паука возможно, если они поспеют за убегающим монстром, или если смогут сделать проверку действия с УС 6, чтобы пройти по его следам, оставленным среди мокрых, замшелых веток. Само логово располагается среди старых упавших деревьев. Среди деревьев разбросаны десятки тел, некоторые из них гоблины, но несколько принадлежит людям. Проверка Действия на внимательность с УС 10 позволит найти следующие предметы среди тел: 24 золотых монеты, одна жемчужина, стоимостью 100 золотых, 2 зелья лечения легких ран, запечатанный воском бумажный сверток, содержащий шесть лакричных ирисок (эти ириски достаточно сильны, чтобы снять любые длительные эффекты недомогания, полученные во время предыдущей ночи у костра).



Место Старого Кораблекрушения

Место, обозначенное на карте Букволицего не совсем на побережье, но достаточно близко к нему, чтобы слышать слабый шум волн, врезающихся в незаметную береговую линию болота. Пункт назначения легко определить, подойдя достаточно близко – это большой затонувший корабль, застрявший в небольшом бассейне болотной воды. Этот корабль сел на мель десятилетия назад во время крупного шторма, который зашвырнул его на полсотни метров в болото. Корабль - двухмачтовое моряцкое судно со странными полустертыми надписями на корме (это имя

корабля, написанное на Тянь, читается как Звезда Кайджитсу, хотя шанс, что гоблины могут прочесть эти слова на Тянь, очень малы). Корабль сам по себе довольно старый - он потерпел крушение несколько десятков лет назад. Конечно гоблины, если их хорошо отыгрывают, не будут интересоваться историей корабля, но на случай, если игроки (или вы ГМ) захотят узнать больше, его история и настоящее происхождение фейерверков на борту было детально описано в Pathfinder Adventure Path #49: Наследие Брайнволла". Несмотря на то, что украшения Звезды Кайджитсу давно потускнели, и большая часть его по-настоящему ценного груза была унесена выжившим после кораблекрушения экипажем много лет назад, оставшиеся здесь потускневшие и хрупкие подсказки, наводят на мысль, что корабль раньше был произведением искусства. Как бы то ни было, главное о чем должны волноваться гоблины - это то, что корабль стал логовом гоблина-каннибала Ворки.

Корабль стоит вертикально, его держит на месте грязь и ил, и поддерживают густые заросли болотного дрока и другой листвы. Наклон к носу корабля заметен, но не слишком силен, перила украшены свисающим мхом, головами гоблинов и кусочками костей – все это копилось после трапез Ворки за последние несколько лет. Ужас, окружающий Ворку происходит не только из ее предпочтений в диете, ведь она так же завела собак и даже лошадь, как своих домашних животных и охранников - существ, которых гоблины обычно боятся и ненавидят. Как только ИП приблизятся, вы можете начать играть на этих страхах, описывая зловещие лаянье и громкое ржание огромных, пугающих животных, которых можно услышать со стороны корабля. К счастью для обитателей старого корабля, вся эта конструкция слишком сырая, чтобы ее сжечь, если ИП придет такая мысль.



1. Загон Ужасной Лошади

Двухмачтовое судно застряло в грязи, посреди этой поляны. Оно покрыто густым мхом и украшено фонарями и колокольчиками, сделанными из гоблинских черепов и костей. Странные надписи едва видны на носу корабля. Покосившийся деревянный забор окружает сырой, болотистый “дворик”, который находится вокруг корабля. Тонкая струйка дыма идет из дымохода, выступающего из необычной коробчатой структуры на носу корабля.

Существо: Ворка держит лошадь в огражденной области, окружающей корабль - ей часто приходится выбираться из болот, чтобы добыть лошадей на замену, так как она не очень хорошо обращается со своими "домашними животными". Лошадь, это грязный, темно серый скакун, чьи ноги превратили область за ограждением в плотную болотную грязь. Хотя конь, которого Ворка назвала Топотун, боится каннибала, его вредный темперамент становится ясен при столкновении с другими целями - такими как гоблины ИП. На изгороди вокруг корабля сидят грязные вороны. Они повадились лакомиться предшественниками Топотуна и ревностно охраняют свою кормушку от посягательства тех, кто тут не живет. Сражаясь с Топотуном, вороны будут сражаться на его стороне. Топотуна следует расположить на другой стороне, за кораблем, когда ИП впервые приблизятся, что бы он поджидал за углом, готовый напасть на нарушителей, как только ИП увязнут в грязи.

22 Топотун 11

Инициатива + 4 Внимательность +2
AC 12; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 10
Скорость 8

Топтание

Топотун может перемещаться через клетки занятые лежащими существами.

Стремительная Атака (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +6 vs AC
Попадание: 1d6+6 урона.
Эффект: Топотун может переместиться на расстояние до 6 клеток до атаки. Если он проходит через клетки занимаемые другими существами, эти существа падают.

Лягнуть (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +5 vs Стойк.
Попадание: 1d6+6 урона, цель отталкивается на 3 клетки и падает.

1 Ворона М

Инициатива + 2 Внимательность +4
AC 10; Стойкость 9; Реакция 11; Воля 9
Скорость 6, полет

Полет

Вороны могут летать и фактически передвигаться через клетки, занимаемые существами и через препятствия, которые возможно облететь.

Хлопанье Крыльями

Если в соседних клетках с противником две и более вороны, такой противник получает – 2 пенальти на все броски атаки, если отмахивается от ворон, или получает 3 урона в начале каждого своего хода, в котором он не отмахивается от ворон.

Клевание (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs AC
Попадание: 3 урона.

2. Передний Трап

Трап, обвитый виноградной лозой, спускается от носа корабля, к глиняной земле. На одной из перил, кажется, висит большой шар высохшей грязи.

Трап очень пологий и требует проверки действия с УС 7 для того чтобы подняться.

Ловушка: Шар грязи на перилах можно распознать проверкой действия с УС 10. Несмотря на то, что гнездо можно физически обойти, оно приклеено к лозе, которая растет на трапе, и расположена так, чтобы скатится вниз, как только кто-нибудь попытается взобраться.

Ловушка с Осиным Ульем.

Обезвреживание ловушки (Проверка Действия)
УС 14 – если вы успешно проходите проверку – ловушка больше не представляет опасности**;**
Эффекты
Триггер Ловушка активируется, когда первый гоблин поднимается на трап или проваливает проверку действия на обезвреживание ловушки.
Эффект: После того как первый персонаж активирует ловушку, лоза неожиданно рвется и сбивает осиное гнездо с перил, из-за чего оно начинает катиться по трапу. Персонаж в клетке в начале трапа может поймать падающий улей проверкой действия с УС 13 (после которого он может аккуратно положить его на землю, не беспокоясь об оставшихся эффектах ловушки), но в ином случае улей разбивается и высвобождает облако злобных ос. Это не полноценный осиный рой, но он влияет на все цели в пределах 3 клеток. Осы быстро разлетаются после того как их гнездо уничтожено. Совершите следующую атаку:

Стандартное Действие
Цель: Все Существа **Ближний Взрыв** 3
Атака: +5 vs. Стойкость
Попадание: 1d4+3 урона и цель получает -2 штраф ко всем защитам на 24 часа.

3. Верхняя Палуба

Главная палуба судна усеяна вещами как природными, так и искусственными. Тонкие стебли лозы прорастают из палубы, а ярко зеленые пучки травы и мха растут там, где нет лозы. Крыша центральной рубки достаточно широка, и создает закрытые сверху переходы по сторонам корабля. Лестница поднимается на крышу главной рубки судна, вход в которую заблокирован дверью, украшенной большим количеством грызунов и птичьих черепов. Дымящийся дымоход высится вверх из самой высокой точки корабля.

Несмотря на то, что слизистые зеленые водоросли, кажется, покрывают почти всю поверхность верхней палубы и могут выглядеть опасными, но самом деле это не настоящая зеленая слизь.

Существа: Три злобных пса Ворки живут на верхней палубе - один вшивый пес с глазами разного цвета: синим и коричневым, и другой - потрепанная дворняга с хвостом калачиком, третий одноглазый пёс с густой шерстью, спутанной в колтуны. Они, довольно злые и полуголодные. Просто так пройти они не дадут.

12 Собака 6

Инициатива + 3 Внимательность +4
AC 11; Стойкость 10; Реакция 11; Воля 9
Скорость 6

Укус (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs AC
Попадание: 1d4+3 урона.

Злобный Рык (МАЛОЕ) – 1 раз в ход

Условие: В соседней клетке с собакой только один противник.
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Воля
Попадание: Цель получает -2 пенальти на все броски атаки против собаки пока находится в соседней клетке с ней или до конца ее следующего хода.

Команда Фас (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Ворка тратит малое действие в свой ход н *«Команда Фас»*.
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Стойк.
Попадание: 3 урона и цель схвачена.

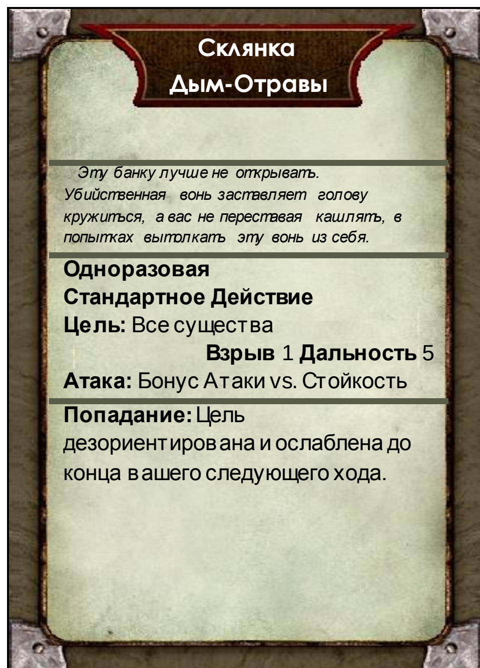
4. Рангоут

Две покосившиеся деревянные платформы - вороны гнезда - располагаются в 6 метрах над палубой корабля. Каждая закреплена парой канатов, а дополнительные канаты свисают с платформ от кормовой мачты до палубы.

Два этих вороньих гнезда Ворка часто использует, чтобы присматривать за болотом - отсюда, она чувствует единение с окружающей местностью. Она также может попытаться сбежать сюда, чтобы избежать ближнего боя с ИП, если бой начнется на палубе

Чтобы забраться на платформу над кормой необходимо пройти проверку действий с УС 5, используя свисающие веревки, или проверку действий с УС 11, если вы захотите забраться на центральную мачту или трубу (у которых нет веревок для взбирания). Чтобы перебраться с одного рангоута на другой нужно пройти проверку действия с УС 8.

Сокровище: Ворка использует эти платформы время от времени, по этому она по рассеянности оставила здесь несколько вещей. На центральной платформе лежат две склянки с дым-отравой, на половину выпитая бутылка грога.





5. Камбуз (УС 1)

Эта комната - залитая кровью палата ужасов. Мертвые грызуны, змеи и птицы разнообразными способами разделаны, связаны и теперь висят на стенах. В дальнем конце комнаты, большой котел пузырится над железной плитой, установленной у кормовой стены, труба от печи уходит в потолок. Окровавленный брезентовый мешок лежит на полу рядом с печью. В центре комнаты стоит длинный, покосившийся стол, окруженный стульями, на которых расставлены несколько ужасных декораций - целая семья гоблинов-скелетов, их кости бледно белого цвета, связаны друг с другом тростником и шнурками.

Эта комната используется Воркой для того, чтобы готовить себе пищу, включая и ее каннибальские трапезы два раза в месяц. Она не всегда ловит свое мясо среди Лижужаб, но эти гоблины - ее самое излюбленное лакомство. Ворка не обжора - одного гоблина ей хватает на 2 или 3 недели, если приходится экономить. К сожалению, для бедного Букволицего, который после своего изгнания вернулся к кораблю, надеясь проникнуть туда и украсть больше фейерверков, голод Ворки в этом месяце разыгрался сильнее обычного. Его левая рука и сердце сейчас варятся в котле, а окровавленный брезентовый мешок содержит оставшиеся куски тела, включая его особое меченое лицо. Ужасная судьба Букволицего должная стать для ИП дополнительным доказательством того, что написание слов может принести, и, в конце концов, принесет, вам неудачу - или хуже!

6. Домик Ворки

Воздух в этой лачуге спертый и душный, пропахший потом и болотом, пол покрыт толстым, блестящим слоем грязи, а на стене рядами растут жирные грибы. Декорации, сделанные из гоблинских костей и останков животных, свисают на длинных жилах с потолка, и то, что можно назвать гнездом, сделанным из тряпок, палок, грязи, и старой одежды лежит возле западной стены. Среди разбросанного мусора и грязи лежат несколько интересных на вид людских вещей - включая чарующий красный сундук.

Существа: В этой лачуге спят и отдыхают Ворка и ее животное-компаньон, гигантская жаба по кличке "Лорд Длиннолиз". Здесь Ворка держит своего третьего (и любимого) пса, громадную, со слезящимися глазами, неуклюжую шавку размером больше, чем многие гоблины. Когда ИП впервые оказываются на месте - Ворка спит после долгой ночи жутких ритуалов и приготовления еды. Каждое столкновение, которое

ИП спровоцируют на палубе или снаружи имеет накапливающийся 25% шанс разбудить Ворку, после чего она готовит себя для боя как описано в разделе тактики, под ее статистикой, перед тем как подняться наверх, чтобы выяснить - что же вызвало шум. Ворка, сама по себе опасный враг - но если ИП столкнутся с ней пока ее друзья животные под рукой, это столкновение может быстро стать непреодолимым. Ворка не покинет свой дом, чтобы преследовать врагов - ее высокомерие настолько велико, что если ИП уйдут, она будет хихикать и бросаться угрозами, но не следовать за ними, позволяя ИП вторую (или может быть третью или даже четвертую) попытку, чтобы победить ее или пробраться мимо так, чтобы добраться до драгоценных фейерверков.

Ворка может испугать, особенно тех гоблинов, которые знают истории, рассказывающие о ее каннибализме. К сожалению, для каждого гоблина, встретившего ее, эти истории, если что и преуменьшают, то ее ярость. Ее рот, это ее самая внушающая ужас особенность - он слишком широкий, даже по гоблинским нормам. Привычка Ворки затачивать ее и без того острые зубы привела к тому, что ее оскал теперь состоит из кривых неровных клыков, и не оставляет сомнений, что ее предпочтение в еде - твердое, жилистое мясо. Вроде гоблинского. Она одета в тряпье и фрагменты потемневшей одежды - трофеи, почти бездумно собранные со всех ее беззащитных жертв. Под ними так же состоящая из заплаток кожаная броня. И хотя ее текущий костюм может изменяться в зависимости от того, кто стал ее последним ужином, единственной частью гардероба, которая никогда не менялась, это ее неуклюжая, острая кожаная шляпа - шляпа, которую Ворка украла у человека-путешественника и грубо ее перешила, чтобы та смогла налезть на большую, бесформенную голову каннибала.

Во время боя: Пока Ворка сражается, она периодически угрожает своим гоблинам-врагам, описывая какие, как ей кажется, они на вкус, или заранее выбирая, что она хочет съесть, говоря что-то вроде, "Эти уши будут просто восхитительны, если их нафаршировать глазами".



24 — Ворка — 12

Инициатива + 4 ***Внимательность +2***
АС 14; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 13
Скорость 6

Нагоняющая Страх

Все противники дезориентированы в свой первый ход боя с Воркой.

Вспышка Огня (СТАНД) – По Желанию

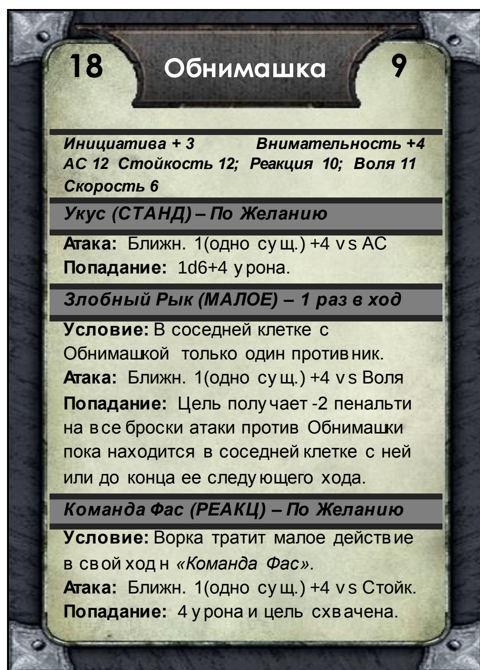
Атака: Ближн. 5(одно сущ.) +5 vs Реакц.
Попадание: 1d6+3 урона и получает 5 продолжительного урона (спас бросок).
Промах: Цель получает 1d4 урона.

Натравить Мух (МАЛОЕ) – 1 раз в ход

Атака: Ближн 5 (одно сущ.) +5 vs Стойк.
Попадание: Цель -2 на броски атаки и урона до конца следующего хода Ворки.

Острые Зубы (МАЛОЕ) – 1 раз в ход

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +4 vs AC.
Попадание: 1d4 урона и Ворка получает +2 бонус к следующему броску атаки.





Сокровище: Людские вещи - предметы, которые раньше принадлежали экипажу Звезды Кайджитсу, но были оставлены, когда команда покидала корабль - определенно кое-что стоят. Большинство из них испачканы в грязи и сломаны, но если потратить около 10 минут, на осмотр и сортировку, можно обнаружить несколько интересных находок. Все эти предметы (сломанные или плохо выглядящие) украшены странным образом: рисунками цветастых змееподобных драконов, возносящихся вверх утесов, хрупких человеческих фигур и странных пагод - хотя гоблины и не смогут отличить пагоду от сарая. Даже этот грязный или сломанный хлам можно продать правильному коллекционеру за 600 золотых, но так как большей частью все сделано из бамбука, экзотических деревьев, и в некоторых случаях из бумаги, их вероятнее всего, веселее сжечь. Среди очевидно ценных вещей есть: 140 золотых монет, украшенный драгоценными камнями и серебром нефритовый фонарь, стоимостью 150 золотых, созданный так, чтобы выглядеть как свернутый в кольцо дракон, сделанный из слоновой кости и золота веер стоимостью 80 золотых, на котором изображен геккон, гуляющий возле цветущей вишни (на обратной стороне веера Ворка нарисовала грубую карту Соленых Пней, не похожую на ту, что создал Букволицый, и содержащую тайну, которую гоблины вряд ли вскоре раскроют), длинную шпильку для волос, с красной жемчужиной на одном конце, стоимостью 150 золотых монет. Тем не менее, целью приключения ИП является красный сундук. Он не заперт и в нем лежат фейерверки. Сам по себе сундук тяжелый и стоит 150 золотых, в нем определенно раньше было много фейерверков (Букволицему удалось украсть множество из них, пробравшись в эту комнату, пока Ворка была на охоте), но оставшегося запаса более чем хватит для того чтобы радовать вождя несколько дней. Фейерверки в сундуке состоят из: 14 свечей Десны, 20 бумажных свечей и семи небесных ракет.

Итоги Приключения

Если ИП удастся принести фейерверки в деревню, не потратив их все или «случайно» не запустив, они могут по праву считаться героями – если не удастся, лучше им не возвращаться вообще, ведь вождь серьезно относится к своим словам. ИП будут схвачены и, в конце концов, скормлены Визжащему Норду. Если ИП вернутся с победой, в их честь устроится большой праздник и Его Великая Необхватность Вождь Рвиперья Толстая Кишка решит, что тот счастливчик ИП, который сыграл самую важную роль (на ваш выбор) в походе должен будет жениться на его дочери – страшно толстой и до ужаса похотливой Гапи Бородавке. Оставшимся ИП также будут пожалованы важные в племени должности, с названиями вроде: Главный Деревенский Смотритель, Начальник Деревенской Поножовщины, Хозяин Свиной Ямы или даже совершенно новые, вроде Босса Большого Огня. То, что будут делать гоблины с найденными фейерверками и что случится, когда они выяснят значение знаков и пометок на карте, нарисованной на веере из слоновой кости, приведет в движение серию событий, оказавших влияние далеко за пределами Соленых Пней, в далекой земле Минкай. Эти события ждут, когда вы их изучите в Пути Приключений Нефритовый Регент.